

листов, повышает статус института, университета, России и оказывает влияние на моду в целом.

Л.С. Приходько

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОФЕССИИ «ПАРИКМАХЕР» В СИСТЕМЕ НАЧАЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Игры и игровые методы в той или иной степени используют в повседневной практике почти все педагоги: ведь игра позволяет заинтересовать обучающихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и ненавязчивой форме, закрепить необходимые практические навыки, организовать контроль знаний и навыков в необходимой творческой форме.

Наиболее изученной в педагогической и психологической науках является ролевая игра. Но, к сожалению, свыше 90% исследований посвящено дошкольному и школьному возрасту. Попытки разобраться в феномене молодежных игр, можно пересчитать по пальцам [1]. В основном материалы по ролевым играм можно найти в самиздатовских журналах, имеющих хождение среди участников ролевых игр и в Интернете. Но практически остается «непаханным» поле подготовки учащихся начального и среднего профессионального образования к профессиональной деятельности.

Современная ролевая игра – это ценностно-ориентированная система распространения духовного опыта человечества, освоение которого формирует более глубокое понимание жизни и личностную систему ценностей. В учебных учреждениях предполагается трансляция знаний, идей, оценок в двух плоскостях: «горизонтальной» и «вертикальной», где под «вертикальной» имеется в виду передача знаний от поколения к поколению, а под «горизонтальной» – обмен наличными знаниями между современниками в различных формах (в индивидуальных, групповых, национальных и т. п.). В идеале информация по «вертикали» должна дополняться информацией по «горизонтали».

В содержании ролевой игры можно выделить три эффекта воздействия:

- эффект представления (репрезентации);
- создание коммуникативной общности (эффект участия);

– эффект переживания (в том числе ответственности за общее дело).

Основой ролевой игры является активное действие, которое не просто предполагает коммуникативную общность, но должно вызвать эту коммуникативную общность к жизни через художественные образы, средствами художественно-образного воздействия. В игровой деятельности участник игры выступает как субъект, активный носитель своей социальной сущности, творец. В деятельности происходит освоение предметного мира и оформляется отношение к нему и своему месту в этом мире, обществу, другим людям. Духовным ценностям научиться нельзя, их можно только пережить и в этом достоинство ролевых игр.

В основе ролевой игры лежит полихудожественная деятельность, основанная на синтезе различных видов искусств, что способствует разностороннему творческому развитию личности, возбуждает воображение играющего, позволяет ему погружаться в иную историческую эпоху или фантазийный мир. Игровые методы необходимы в рамках преподавания предметов, имеющих «практическую составляющую», т.е. таких, которые кроме теоретического материала включают нормы и процедуры практического действия.

Процесс создания проекта ролевой игры принято называть ролевым моделированием. Структурными элементами ролевого моделирования являются:

- определение творческой цели;
- выбор темы;
- определение содержания игровой деятельности;
- выбор видов деятельности;
- изучение литературы и других материалов по теме игры;
- постановка творческих задач;
- техническая подготовка к игре;

Определение целей и задач для каждого участника игры и планирование игрового процесса.

Параллельно разрабатываются правила игровой деятельности, которые обычно подразделяют на «правила-ограничения» и «правила-предписания».

В качестве иллюстрации в статье приведены примеры профессиональных игр [2].

1. Ролевая игра «Дружеские шаржи на артистов».

Все учащиеся делятся на группы: гримеры, костюмеры, артисты, зрители, жюри, парикмахеры.

Цель игры: выявить творческие способности учащихся, способность к моделированию заданного образа с помощью подготовленных средств в составе творческой группы.

Задание: воссоздать при помощи париков, костюмов и грима образ артиста.

Игровые вещи и предметы: парики, накладки, украшения, фены, расчески, косметические средства (декоративная косметика), одежда (брюки, кофты, платья, шарфы, обувь).

Карточки-задания с именами знаменитых артистов.

Список вопросов для зрителей.

Готовые фонограммы для моделей (соответствующие образам артистов).

Каждой «группе стилистов», куда входят парикмахеры, костюмеры, гримеры, выдается карточка-задание с именем артиста, отводится 5 минут, чтобы подобрать нужные для образа вещи.

Время для выполнения творческого задания 20 минут.

Пока каждая группа выполняет задание, зрителям задаются вопросы из области профессиональной деятельности.

По истечении времени готовые к показу модели-«артисты» под фонограмму имитируют поведение своего прообраза.

Жюри подводит итоги по критериям оценок: полное соответствие образу – 5 баллов; незначительное несоответствие образу – 4 балла; частичное соответствие образу – 3 балла.

Анализ игры и награждение победителей являются заключительным этапом.

2. Ролевая игра «Вербальное и невербальное общение».

Учебная группа учащихся делится на две команды.

Цель игры: научить учащихся общаться с помощью жестов на профессиональные темы.

Задачи: формирование творческого мышления, воображения, закрепление теоретических знаний.

Продолжительность игры 20-30 минут.

Карточки-задания: профессиональные термины и виды парикмахерских работ.

Несколько учащихся получают карточки-задания с профессиональными терминами. Они должны изображать жестами задания, указанные в карточках. Остальные учащиеся должны угадать, какое задание было обозначено в карточках.

Итог подводится после последнего задания. Анализируются ошибки и отмечаются наиболее удачные выступления.

Библиографический список

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Л., 1992; Лебедева И.А. Путешествие в страну игр: Сюжетно ролевая игра. Н. Новгород, 1988; Панова С.М. Ролевые игры подростков и молодежи. Ролевое моделирование. Игровая деятельность: Учеб. пособие. Челябинск, 2002; Хейзинга Й. «Homo Ludens». В тени завтрашнего дня. М., 1988; Шмаков С.А. Ее величество – игра. М., 1992

2. Проводились автором в ГОУ НПО «Профессиональный лицей №17» Магнитогорска.

Л.С. Приходько

ПУТЬ В ПРОФЕССИЮ

Основные задачи модернизации российского образования - повышение его доступности, качества и эффективности. Это предполагает не только организационно-экономические, но и структурные, институциональные изменения, приведение его в соответствие с требованиями времени и задачами развития страны.

Опыт западноевропейских стран свидетельствует, что до 45% трудоспособного населения сегодня трудятся в сфере обслуживания. Россия осваивает это поле деятельности и остро встаёт вопрос о подготовке профессионалов в сфере услуг. В стране складывается многовариантная система получения профессионального образования, обеспечивающая его качества и непрерывность:

ООО→НПО→ВПО (1)
ООО→НПО→СПО→ВПО (2)
ООО→СПО→ВПО (3)
СпОО→ХО→ВПО (4)
СпОО→ПК→ВПО (5)
СпОО→СПО→ВПО (6)

ООО – это общее обязательное образование, СпОО - Среднее (полное) общее образование, НПО – начальное профессиональное образование, ВПО – высшее профессиональное образование, ХО – художественное образование, ПК – подготовительные курсы.